

Zufallsmechaniken in „The Big Model“

Hintergrund

„The Big Model“ (BM) ist ein von der Online-Community The Forge (<http://www.indie-rpgs-com/>) erarbeitetes theoretisches Modell der Rollenspiele. Die Hauptfrage, die es zu beantworten anstrebt, ist: welche Spielmechaniken (bzw. allgemeiner „Techniken“, engl. „techniques“) unterstützen am besten das Kernerlebnis, das ein konkretes Rollen- oder Erzählspiel an die Teilnehmer vermitteln soll.

Da die Primärquellen von dem BM über mehrere Foren, Blogs, und andere Webseiten verstreut sind, werden im Folgenden die Zusammenfassungen von Costisick (2006, 2009, 2010, 2011) zitiert.

Resolution

In dem BM beschreibt „Resolution“ (dt. „Auflösung“) eine Kategorie von Spielmechaniken (im Sinne von Sicart, 2008), mit Hilfen denen die Spieler die Diegesis, d.h. die im Spiel entstehende Fiktion, definieren bzw. neudefinieren. Die Resolution ist ein Teil des Spielsystems, was in dem BM als „alle Mittel, mit denen eine Rollenspielgruppe sich darauf einigt, was im Diegesis wahr ist“ (sog. „Lumpley-Prinzip“ bzw. „Baker-Boss-Prinzip“, s. Boss, 2008) verstanden wird.

TBM unterteilt den Aufruf einer Resolutionsmechanik in vier sequentiellen Phasen:

1. Intent (Ankündigung): Der Spieler kündigt die Aktion seines Charakters an, sowie was sie im Diegesis (Handlung des Spiels) bewirken soll.
2. Initiation (Anstoß): Der Charakter beginnt, seine Aktion tatsächlich auszuführen.
3. Execution (Ausführung): Der Charakter beendet seine Aktion. Bis zu diesem Zeitpunkt muss aufgelöst sein, inwiefern sie ihr ursprüngliches Ziel erreicht hat.
4. Effect (Auswirkung): Die Auswirkungen der Aktion werden endgültig ermittelt und ins Diegesis eingearbeitet.

Die vier Phasen werden auch mit „IIEE“ abgekürzt. Weiterhin unterscheidet das BM zwei grundsätzlichen Kategorien der Resolution:

- Bei „Task Resolution“ werden die einzelnen Aktionen nacheinander aufgelöst. Will der Spieler, zum Beispiel, dass sein Charakter in einen Tresor mit mehreren Schlössern einbricht, so muss er separat für jedes Schloss würfeln, sowie dafür, dass er keinen Alarm dabei auslöst.
- Bei „Conflict Resolution“ geht es um die Intention statt den Einzelaktionen. In dem Tresor-Beispiel würde der Spieler bei Conflict Resolution nur einmal würfeln müssen, aber das Ergebnis würde nicht nur bestimmen, ob sein Charakter an die Tresorinhalte ran kommt, sondern auch, ob er darin das findet, was er sich erhofft hatte.

Conflict Resolution ist am besten für erzählerische Rollenspiele geeignet, während Task Resolution öfter in taktischen bzw. simulationsintensiven Spielen zu finden ist. Computerrollenspiele arbeiten ausschließlich mit Task Resolution, weil Conflict Resolution sich sehr schlecht digitalisieren lässt.

Arten der Resolution (DFK)

Tweet (1995) zeichnete die drei gängigen Resolutionsarten in Rollenspielen auf, die später in das BM übernommen wurden. Sie unterscheiden sich hauptsächlich in den Spezifika der letzten beiden Resolutionschritte (Ausführung und Auswirkung):

- Bei Drama-Resolution handeln die Spieler untereinander aus, wie die Aktion ausgeht, basierend auf der internen Logik der Handlung. *Fiasco* nutzt z.B. diese Art von Resolution.
- Bei Fortune-Resolution wird ein Zufallsgenerator (wie etwa Würfel oder Spielkarten) zur Auflösung herangezogen. *Dungeons & Dragons* ist das bekannteste Beispiel davon.
- Bei Karma-Resolution bestimmen feste Zahlenwerte (z.B. Charakterattribute) deterministisch das Ergebnis. *Amber Diceless Roleplaying Game* war eins der ersten Spiele, die diese nutzte.

Spiele wie *Dread* (das einen Jenga-Turm zur Auflösung verwendet) scheinen außerhalb dieser Klassifikation zu liegen, da sie weder Verhandlung, noch Zufall oder Determinismus zur Auflösung benutzen. Burgun (2012) zeigte allerdings auf, dass menschliche Geschicklichkeit nur eine spezifische Form eines Zufallsgenerators ist; somit gehört die *Dread*-Resolutionsmechanik in die Fortune-Kategorie.

Fortune-Resolutionsmechaniken

Historisch nutzten die meisten Rollenspiele zufallsbasierte Auflösung (Fortune), folglich wurde an dieser am meisten geforscht. Das BM unterteilt den Aufruf der Fortune-Mechaniken in vier etwas modifizierten Phasen, deren Reihenfolge variabel ist:

- Ankündigung der Aktion
- Beschreibung des Ergebnisses
- „Würfeln“ (damit wird der Aufruf des Zufallsgenerators gemeint, egal ob es klassische Spielwürfel sind oder etwas anderes)
- Ausgeben von Ressourcen (damit bezeichnet das BM den begrenzten Vorrat an Mitteln, die ein Spieler einsetzen kann, um den Zufall zu seinen Gunsten zu lenken)

Die genaue Aneinanderreihung dieser Phasen ergibt vier gängige Arten der Fortune-Mechaniken laut dem BM: „Fortune-at-the-Beginning“, „Fortune-in-the-Middle“, „Fortune-in-the-Middle-with-Teeth“, und „Fortune-at-the-End“.

Fortune-at-the-Beginning (FatB)

„Zufall-am-Anfang“ ist eine experimentelle Resolutionsform, bei der der Zufallsgenerator aufgerufen wird, bevor der Spieler sich überhaupt auf die Aktion seines Charakters festlegt. Die Anordnung der Phasen ist also:

Ressourcen ausgeben → Würfeln → Aktion ankündigen → Ergebnis beschreiben

Ein Beispiel, das diese Art nutzt, ist das von *James Bond* angehauchte Agentenrollenspiel *I Expect You To Die*, in dem die Spieler am Anfang der Spielrunde einmalig 5W6 würfeln und die Ergebnisse anschließend dazu nutzen, um gefährliche Situationen während des Spiels aufzulösen. Die Frage, ob ein solches System eher zu Karma- statt zu Fortune-Resolution zuzuordnen wäre, bleibt dabei offen.

Werden die ersten zwei Schritte in der Reihenfolge vertauscht (d.h. Ressourcen erst nach dem Würfeln ausgeben), so entsteht eine alternative Form namens „Fortune-at-the-Beginning-with-Teeth“.

Fortune-in-the-Middle (FitM)

Beim „Zufall-in-der-Mitte“ ist die Reihenfolge:

Aktion ankündigen → Ressourcen ausgeben → Würfeln → Ergebnis beschreiben

Der springende Punkt dabei ist, dass abhängig vom Zufall die Handlung sich nicht nur quantitativ, sondern auch qualitativ und sogar retroaktiv verändern kann, d.h. sogar bereits etablierte diegetische Fakten können sich dadurch verändern. In dem Tresor-Beispiel von vorhin könnte, zum Beispiel, ein besonders unglücklicher Wurf (retroaktiv) bewirken, dass der Gegenstand, den der Dieb im Tresor zu finden erhoffte, bereits im Vorfeld daraus von jemandem anderen gestohlen wurde.

Fortune-in-the-Middle-with-Teeth (FitMw/T)

Der Zusatz „with-Teeth“ bedeutet im BM-Jargon, dass der Spieler seine Ressourcen erst nach der Generierung des Zufalls ausgeben muss, – ein Prinzip, das von Cameron (2010) unter den Best Practices des Würfelspieldesigns auflistet wurde. Die Phasenreihenfolge ist dann:

Aktion ankündigen → Würfeln → Ressourcen ausgeben → Ergebnis beschreiben

Viele erzählerische Indie-Rollenspiele (vor allem die, die auf The Forge selbst entstanden sind) benutzen diese Auflösungsart, weil sie den Spielern die größte Kontrolle über die Geschichten ihrer Charaktere gibt. In *Monster of the Week*, zum Beispiel, kann der Spieler nach einer schlecht gewürfelten Fertigungsprobe einen „Glückspunkt“ ausgeben, damit sein diegetischer Charakter anstatt zu scheitern durch reines Glück doch einen erstaunlichen Erfolg erlebt.

Fortune-at-the-End (FatE)

„Zufall-am-Ende“ ist historisch die meistbenutzte Auflösungsart in Rollenspiele. Dabei sieht die Reihenfolge so aus:

Aktion ankündigen → Ressourcen ausgeben → Ergebnis beschreiben → Würfeln

Bei FatE¹ findet die qualitative Beschreibung des gewünschten Ergebnisses der Aktion vor dem Würfeln statt, und der Zufall bestimmt nur dessen quantitative Aspekte, die ab dann auch nicht mehr anfechtbar sind. In der Praxis findet die verbale Beschreibung der Aktion und ihrer Folgen zwar oft erst nach dem Würfeln statt, aber das gewünschte Ergebnis wird bei FatE normalerweise bereits schon bei der Aktionsankündigung implizit festgelegt.

In *Pathfinder*, zum Beispiel, hat eine Angriffsaktion grundsätzlich nur eine qualitative Auswirkung: der Gegner erleidet eine potenziell tödliche Körperverletzung. Das Würfelergebnis löst dann quantitativ auf, wie gefährlich diese Verletzung ist: sie kann unbedeutend (wenn der Angriff misslingt), spürbar (der Angriff trifft), oder außergewöhnlich (sog. „kritischer Treffer“) werden. Andere Folgen (der Gegner wird entwaffnet, zu Boden geworfen, oder zur Verhandlung gezwungen) kann die Angriffsaktion nicht haben, egal wie gut der Spieler würfelt.

¹ Nicht zu verwechseln mit dem generischen Rollenspielsystem *Fate* von Evil Hat Productions.

Ludographie

- E. Wujcik. *Amber Diceless Roleplaying Game*. Phage Press, 1991.
- E. Ravachol und N. Barmore. *Dread*. The Impossible Dream, 2005.
- G. Gygax und D. Arneson. *Dungeons & Dragons*. TSR, Inc., 1974.
- J. Tweet. *Everway: Visionary Roleplaying*. Wizards of the Coast, 1995.
- J. Morningstar. *Fiasco*. Bully Pulpit Games, 2009.
- M.D. Truman. „I Expect You To Die“ in *Indie+ 2014 Anthology*, 2015.
- M. Sands. *Monster of the Week (Revised)*. Evil Hat Productions, 2015
- J. Bulmahn et al. *Pathfinder*. Paizo Publishing, 2008.

Literatur

- E.C. Boss. „Key Concepts in Forge Theory“ in *Playground Worlds: Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, 2008.
- K. Burgun. *Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games*. CRC Press, 2012.
- G. Cameron. „Linnaeus’s Four Principles of Dice Game Design“. *My Play*, 2010. URL: <https://linnaeus.wordpress.com/2010/10/18/linnaeuss-four-principles-of-dice-game-design/>
- T. Costisick. „What is ‚System‘?“. *Socratic Design*, 2006. URL: <http://socratesrpg.blogspot.com/2006/09/what-is-system.html>
- T. Costisick. „What is Resolution?“. *Socratic Design*, 2009. URL: <http://socratesrpg.blogspot.com/2009/11/what-is-resolution.html>
- T. Costisick. „What is DFK?“. *Socratic Design*, 2010. URL: <http://socratesrpg.blogspot.com/2010/06/what-is-dfk.html>
- T. Costisick. „How Do Fortune Resolution Mechanics Work?“. *Socratic Design*, 2011. URL: <http://socratesrpg.blogspot.com/2011/02/how-do-fortune-resolution-mehcanics.html>
- M. Sicart. „Defining Game Mechanics“. *The International Journal of Computer Game Research* 8(2), 2008. URL: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>